



## Implicações do uso de mídias e de novas tecnologias no ensino de história

Esdras Carlos de Lima Oliveira <sup>1</sup>

### Resumo:

Ao longo desse texto, pretendemos tecer algumas considerações acerca do impacto das mídias e das tecnologias no ensino da História. As mídias e tecnologia sempre estiveram em uso nas nossas escolas, mas hoje, com o advento da internet e de uma série de dispositivos tecnológicos, nossas aulas estão sendo inundadas por uma profusão de tecnologias e midiática sem igual. Essas mídias e tecnologias concorrem hoje com a escola na constituição da consciência histórica, obrigando ao professor a rever sua prática de ensino e a redimensionar o uso desses elementos em sala, usando esses elementos na sua aula, como apontamos ao final do texto. Buscaremos respaldo analítico em autores como Fonseca, que se ocupa em compreender as alterações que o ensino da disciplina tem sofrido nos últimos anos e em Kenski, que aborda a influência das tecnologias no ensino.

Palavras-chave: Ensino de História, Mídias, Tecnologias da comunicação e informação

### Abstract:

Throughout this text, we intend to make some considerations about the impact of media and technology in the teaching of history. The media and technology have always been in use in our schools, but today, with the advent of the internet and a series of technological devices, our classes are being flooded by a wealth and unmatched media technologies. These media and technologies compete today with the school in the constitution of the historical consciousness, forcing the History's teachers to review its practices of teaching and resize using these elements in the classroom. We will seek analytical support on authors such as Fonseca, which deals with understanding the changes that the teaching of the discipline has suffered in recent years and in Kenski, which discusses the influence of technologies in teaching.

Keywords: History Teaching, Media, Communication and information technologies

## Introdução

Vivemos hoje conectados. Não necessariamente estamos perto uns dos outros, mas

---

<sup>1</sup> Doutorando em História pela Universidade Federal de Uberlândia; mestre em História Social da Cultura pela Universidade Federal Rural de Pernambuco; especialista em História das Artes e das Religiões pela mesma instituição e licenciado em História pela Faculdade de Formação de Professores de Nazaré da Mata - Universidade de Pernambuco. Professor da rede pública estadual de Pernambuco. E-mail: [ecloliveira@hotmail.com](mailto:ecloliveira@hotmail.com)



estamos ligados uns aos outros. Podemos estar em Taipei, em Taiwan ou em Djakarta, na Indonésia, mas fazer amigos em Brasília ou Recife. Ver ou mostrar fotos, compartilhar impressões momentâneas através de textos ou imagens e se sentir tão amigo, como se pudéssemos ir na esquina e tomar um refrigerante juntos, essa é uma sensação cada vez mais comum.

Esse sentido de proximidade é causado, em parte, pelo uso das novas tecnologias digitais da informação e comunicação (TDICs), que criaram *não-lugares*, para usar o conceito criado pelo antropólogo francês Marc Augé, onde todos podem estar em um mesmo momento, sentindo-se próximos, usando para isso *gadgets* (dispositivos) que se conectam uns aos outros. Vivemos em um mundo inundado de imagens e sons cada vez mais rápidos e em enorme fluxo, onde o fictício tem assumido cada vez mais ares de real, através das realidades virtuais, dos *reality shows*, de jogos eletrônicos e do sentido de construção de um presente contínuo que entre notícias na TV e atualizações nos portais de notícias na TV torna-se cada vez mais fugidio.

As tecnologias modificam comportamentos, geram conflitos e ficam marcadas como parte de uma determinada época. Como salienta Kenski, “a economia, a política e a divisão social do trabalho refletem os usos que os homens fazem das tecnologias que estão na base do sistema produtivo em diferentes épocas” (2013, p. 21). Essas tecnologias tem grande impacto nas sociedades humanas pois “transformam sua maneira de pensar, sentir, agir” (2013, p. 21).

Mas o que são tecnologias e mídias? São o conjunto de conhecimentos e princípios que podem ser aplicados ao planejamento, construção e uso de um equipamento em um dado tipo de atividade. Para construir qualquer equipamento, desde a mais simples caneta, ao mais complexo foguete, o ser humano precisa de pesquisa, planejamento e um modo de fazer o produto final. A todo esse processo pode-se dar o nome de tecnologia. Ainda segundo Kenski, quando falamos de novas tecnologias “estamos nos referindo aos produtos relacionados com os conhecimentos provenientes da eletrônica, da microeletrônica e das telecomunicações” (2013, p. 25). Já mídia, é um termo coletivo que usamos para nos referir às indústrias de comunicação e aos profissionais envolvidos, são mais antigas que as atuais tecnologias digitais da comunicação e informação.

Precisamos diferenciar as várias tecnologias e mídias criadas pelo ser humano, que perpassam o seu dia a dia e que também são usadas na educação e nas aulas de História, foco de nossa atenção. Elas podem ser divididas em dois grupos: o primeiro sob o termo TICs (tecnologias da informação e comunicação) e o sob a já citada sigla TDICs (tecnologias



digitais da informação e comunicação). No primeiro grupo podem ser incluídos todos os equipamentos, linguagens e meios de comunicação surgidos desde os primórdios para a interação humana. Notabilizam-se atualmente, no uso no dia a dia ou em sala de aula o livro, a TV analógica, o videocassete, rádio, telefone fixo etc. Já as TDICs são compostas pelo grupo ligado a linguagem digital: *PCs, laptops, smartphones, blu-rays* etc ou qualquer outro *gadget* que use sinal digital ou internet para conectar-se a outros aparelhos.

As TICs, há tempos, informam e aproximam as pessoas, mas fazem isso de modo limitado e não muito interativo, mesmo que tenham uma importância enorme na criação de um sentido de mundo. A TV analógica, por exemplo, mostra imagens de diversos locais, mas o telespectador pode apenas zapear entre canais, não podendo interagir com o que vê de modo direto. Diferentemente do que ocorre com uma TV digital, onde ele pode pausar a programação, gravar, enviar mensagens enquanto assiste a alguma atração, em *pop ups* que aparecem na mesma tela. A era digital proporciona múltiplas interações de modo simultâneo e respostas cada vez mais rápidas ao que se vê. O *Twitter*, por exemplo, é um termômetro interessante para ver quais os assuntos mais comentados pelas pessoas de um determinado lugar, já que ele usa filtros que permitem ver o que brasileiros, americanos ou italianos comentam em um momento, de modo separado. Entretanto, devemos salientar que o surgimento de novas tecnologias não anula as já existentes, na maioria das vezes o que ocorre é uma convergência; exemplo disso é a internet que dialoga com as tecnologias e linguagens já existentes e acaba sendo uma espécie de nó, de encontro entre elas. Pode-se assistir canais de TV ou ouvir rádios *online*, assim como usar a televisão como tela para acesso a rede mundial.

As consequências dessas tecnologias, dos dois grupos, são muitas para o Ensino de História. Tanto as TDICs quanto as TICs, auxiliam na formação da consciência histórica dos alunos, para o seu sentido de estar na História, já que essas mídias e tecnologias são criadoras ou condutoras de sentidos e de visões sobre o mundo.

A formação do aluno/cidadão se inicia e se processa ao longo de toda a sua vida nos diversos espaços de vivência. Logo, todas as linguagens, todos os veículos e materiais, frutos de múltiplas experiências culturais, contribuem com a produção/difusão de saberes históricos, responsáveis pela formação do pensamento (FONSECA, 2003, p. 164).

É justamente para compreender, ao menos de modo sucinto, como essas dimensões afetam o ensino e a construção da história escolar, que nós nos debruçaremos nesse texto.



Inicialmente a partir principalmente de Vani Kenski em seu livro *Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação*, vamos construir uma visão sobre como as mídias e as tecnologias ajudam a modificar o sentido de estar no mundo, apontando as várias possibilidades de seus usos, evitando os abusos, diferenciando informação de conhecimento, apontando que o uso crítico das mídias pode ser uma ferramenta eficaz de ensino. Em seguida, iremos observar como a consciência histórica é construída a partir das mídias, mostrando a importância da presença delas em sala de aula e da construção de um novo olhar do professor para essas dimensões, apontando que são necessárias revisões no modo como a escola encara e usa as mídias e tecnologias no processo de ensino-aprendizagem. Em seguida, voltando às contribuições de Kenski, mas unindo-as a visão de Selva Fonseca, iremos apontar algumas possibilidades do uso das TDICs em sala de aula. Por fim, como exemplo prático, iremos construir um pequeno modelo de referência para uso da plataforma *Google Street View* no ensino da História, no tocante a interação do aluno com os espaços virtuais e na construção de um conhecimento elaborado através da interação e da participação ativa do estudante nas aulas de História através do uso das novas tecnologias.

### **Mídias e tecnologia: o que são?**

Desenvolver tecnologias é algo inerente ao ser humano. Desde que começou o seu processo de evolução, desenvolveu o raciocínio lógico e tomou consciência de si, ao longo da História. No decorrer desse processo, várias revoluções tecnológicas ocorreram, como o surgimento da linguagem, o uso do alfabeto, surgimento da metalurgia e da agricultura, etc. Essas linguagens e tecnologias, ao mesmo tempo em que proporcionam melhor qualidade de vida para os grupos humanos, são ferramentas para exercer o poder, levar a cabo o domínio sobre o outro e sobre a natureza.

Hoje, cada vez mais o mundo é inundado de informação. A partir da modernidade, com o surgimento dos meios de comunicação em massa, para uma sociedade cada vez mais urbanizada e morando em cidades abarrotadas, a vida passa a ser um espetáculo. Luzes, sons, cartazes, filmes, telefonemas, transmissões radiofônicas e televisivas, desde o fim do século XIX fazem parte do dia a dia das pessoas, hoje, juntam-se a elas a internet e a comunicação digital cada vez mais rápida e em grande quantidade, em fins do século XX.

As tecnologias, também, sempre estiveram próximas da guerra, pois em muitos momentos, da necessidade do conflito surgem novas tecnologias que com o passar do tempo



ganham sentidos novos e passam a fazer do cotidiano das pessoas. A Guerra Fria, conflito indireto entre EUA e URSS, proporcionou o desenvolvimento de uma série de novas tecnologias que hoje influenciam o mundo de modo cada vez mais contundente. A linguagem da informática e o desenvolvimento de computadores cada vez mais potentes ganhou grande impulso através da corrida espacial e armamentista entre as duas potências. A partir dos anos 80, principalmente nos EUA, a linguagem da informática e os *personal computers*, começam a sair dos laboratórios das universidades e agências governamentais e, através de empresas multinacionais, cada vez mais poderosas. Com sua produção em massa baratearam os custos de produção, baixando os preços ao consumidor, e os levaram para os lares, para novos usos (KENSKI, p. 16-17).

“Os vínculos entre conhecimento, poder e tecnologias estão presentes em todas épocas e em todos os tipos de relações sociais” (KENSKI, p. 17). Basta ver como os vários meios de comunicação noticiam certo evento, sua visão vai depender de uma série de variantes. Se forem aliados do governo, por exemplo, vão minimizar o impacto das taxas de inflação, caso sejam críticos, irão aprofundar a notícia para mostrar o peso do aumento dessas taxas sobre a vida das pessoas. Com a profusão de informações, talvez a grande questão seja como transformar essa informação em conhecimento. Precisamos dar então o sentido desses dois conceitos básicos.

Algumas das definições da palavra “informação”: ato ou efeito de informar, transmissão de notícias; comunicação, ação de informar-se, instrução, ensinamento e transmissão de conhecimentos. No sentido da palavra haveria o princípio da passagem de uma notícia/informação a outra pessoa ou grupo, pois, informação é simplesmente divulgação de algo a alguém. É o que faz o jornalismo, é o que se vê na internet. Já conhecimento, seria o trabalho intelectual de interpretar essa informação de modo crítico, através de um aparato teórico-metodológico que gera uma síntese após esse processo, essa seria a função da escola. Não queremos dizer com isso que as mídias e as tecnologias não servem para construir conhecimento, pelo contrário, elas também podem construir e mostrar o conhecimento. Acontece que hoje, o lado de apenas criar e fazer circular informação é o que tem tomado a primazia, deixando de lado os aspectos críticos do fenômeno. Apontamos que, num momento histórico perpassado por crescente quantidade de informação, a escola, que perdeu seu posto privilegiado na construção do conhecimento exatamente para essas mídias e tecnologias, tem que se ressignificar para gerações ávidas por velocidade e que nasceram imersas em *bites*, sons e imagens.



Poderíamos ainda dizer que, mesmo sendo coisas díspares, as tecnologias e as mídias são complementares. “A base da tecnologia é imaterial, ou seja, ela não existe como máquina, mas como linguagem” (KENSKI, p. 27), enquanto que as tecnologias são o objeto condutor em si, as mídias são o conjunto de técnicas e o produto final em si, advindo do uso de uma determinada tecnologia. Nesse ponto, talvez, podemos enxergar parte da resposta a nosso questionamento.

As TICs e as TDICs se expressam através de linguagens. Formas de comunicação criadas há muito pelo homem foram e são apropriadas e levadas a outro nível por essas tecnologias. As linguagens oral e escrita são redimensionadas e recontextualizadas. A profusão de sons e de meios para propagar a voz pode ser percebida na TV há muito tempo e hoje, cada vez mais, pela internet. O hipertexto hoje é a base da linguagem digital usada pela internet, ele é uma forma de por em camadas os documentos, imagens e textos, trazendo nas páginas dos navegadores informações que, dependendo da experiência do usuário, podem abrir-se para outras. Essa é uma nova forma de lidar com a informação e com o conhecimento.

É na apropriação dessas mídias e das tecnologias na sala de aula, que o professor pode dinamizar o ensino da História, não deixando que esses elementos sejam o centro da relação de ensino-aprendizagem, mas usando-os de modo crítico e inserindo-os dentro de uma prática pedagógica renovada, onde o aluno seja co-partícipe da própria aprendizagem, usando elementos que ele tanto conhece, até mais que os professores.

(...) a única chance que o homem tem para conseguir acompanhar o movimento do mundo é adaptar-se à complexidade que os avanços tecnológicos impõem a todos, indistintamente. Este é também o duplo desafio para a educação: adaptar-se aos avanços das tecnologias e orientar o caminho de todos para o domínio e a apropriação crítica desses novos meios (KENSKI, p. 18).

### **O uso das mídias por professores/historiadores**

O uso de mídias na educação e nas aulas de história não é algo novo. Se remontarmos ao começo do século XX, vamos ver em Jonatas Serrano, professor do Colégio Dom Pedro II, um grande defensor do uso do cinema enquanto meio para tornar as aulas de história mais dinâmicas, como citado por Circe Bittencourt (2004, p. 371-372). Adicionando que, no mesmo momento histórico, Roquete Pinto realizou várias curtas-metragem com finalidade educacional, sendo considerado um dos pioneiros no uso do cinema como ferramenta para a





Educação.

Nas últimas décadas, com o desenvolvimento de aparelhos mais baratos e acessíveis, do ponto de vista tecnológico, a escola se viu inundada de TVs e videocassetes, a partir dos anos 80, e pelos computadores, a partir da metade final dos anos 90 do século passado.

Ainda nos 80, com os debates oriundos dos movimentos pela redemocratização, por melhores condições de trabalhos e pela renovação do ensino da disciplina, diversos autores e obras começam a mostrar caminhos para a renovação do ensino de História. Quase sempre essa mudança passaria pelo uso cada vez maior das mídias na sala de aula, que evitariam assim o predomínio do livro didático e daria mais dinamismo à disciplina.

Um dos exemplos mais conhecidos em relação a novas posturas em sala de aula é o livro *Ensino de História: revisão urgente*, organizado por Conceição Cabrini a partir de experiências dela e de outras professoras em escolas públicas do Estado de São Paulo. Nesse livro podemos ver relatos de relações de ensino-aprendizagem com uso de revistas, jornais e filmes em sala de aula de turmas do ensino básico do turno da noite, normalmente formadas por alunos com desníveis na relação idade-série, além de trabalhadores e migrantes, que iam à escola depois de uma grande carga horária de trabalho. Preocupadas com o desinteresse, a evasão e, principalmente, a distância que os conteúdos tinham da realidade dos alunos, as professoras relatam tentativas de dinamizar o ensino, buscando usar elementos do cotidiano, normalmente obras midiáticas de grande conhecimento popular, tentando construir com elas debates e interações entre os alunos, visando aproximar o ensino da disciplina do cotidiano dos alunos. Os resultados, de um modo geral, foram animadores, apontando caminhos para o uso crítico desses elementos em sala de aula.

Com o passar dos anos e principalmente após a nova Lei de Diretrizes e Bases de 1996 e dos Parâmetros Curriculares (2001 e 2002), o ensino de história e as pesquisas sobre esse ensino tem apontando cada vez mais o uso de documentos não escritos, das mídias televisivas, cinematográficas e, mais recentemente, da internet, como saídas para renovar o ensino da disciplina.

Nas universidades, as pesquisas sobre o uso dessas mídias tem crescido nos últimos anos. As principais autoras (Circe Bittencourt, Selva Fonseca, Maria Auxiliadora Schmidt, dentre outras) e editoras (Cortez, Papyrus e Contexto, principalmente) têm lançado várias obras que se debruçam sobre essa dinamização do ensino através do uso das mídias. Exemplo disso é a coleção “Como usar...” da editora Contexto, que aponta usos para o cinema, música e outras linguagens, não apenas para as aulas de História, mas buscando um foco



interdisciplinar.

É importante que se ressaltem algumas questões sobre o uso das mídias e tecnologias nas aulas de história. As autoras e as obras recentes sobre o ensino de História salientam o chamado uso crítico do livro didático e das mídias. O que se propõe não é substituir o professor, como se chegou a pensar que aconteceria a partir do uso cada vez mais frequente da TV na sala de aula, nem tão pouco substituir as aulas pela exibição de filmes e leitura de jornais e revistas. O que o uso das mídias pode proporcionar é, caso seja bem direcionado pelo professor, a construção de uma visão crítica de mundo pelo aluno e uma dinamização do processo de ensino-aprendizagem (Cf.: BITTENCOURT, 2004; FONSECA, 2013).

Nossos alunos se vêem imersos em um mundo construído pela publicidade e por uma ilusão que incentiva o desejo de consumir e de pertencer a locais que estão muito distantes. O que o professor pode proporcionar ao aluno com o uso do cinema, da TV e da música, além da internet e de suas novas possibilidades, é que esse aluno se instrumentalize e use essas dimensões de modo prático, sabendo do poder que elas têm. Temos que empoderar nossos alunos com esses conhecimentos, mas também termos a consciência que esses saberes se modificam constantemente.

As alterações sociais decorrentes da banalização do uso das tecnologias eletrônicas de informação e comunicação e do acesso a elas atingem todas as instituições e espaços sociais. Na era da informação, comportamentos, práticas, informações e saberes se alteram com extrema velocidade. Um saber ampliado e mutante caracteriza o estágio do conhecimento na atualidade (KENSKI, 2013, p. 41).

Mas esse uso crítico das mídias e tecnologias, só pode ser possível se o professor também tiver uma postura diferente da tradicional. Requer novos olhares e um trabalho de formação continuada, para que ele possa se atualizar nas linguagens existentes e nas novas que tem surgindo atualmente. A escola, em si, também tem que sofrer alterações curriculares e estruturais, para que essas tecnologias ganhem espaço e possam ser usadas pelos alunos e professores de modo otimizado, como propõem Kenski e Fonseca.

### **As novas tecnologias digitais da informação e comunicação nas aulas de História**

Especificamente falando sobre a relação da História e do computador, podemos apontar que, inicialmente, a linguagem digital começa a aparecer na prática do historiador nas suas pesquisas em arquivos. A coletânea organizada por Le Goff e Nora, sobre os novos





problemas, abordagens e objetos da História (1976) contém um texto onde há o elogio do uso do computador para tratamento de dados históricos, ligados principalmente à história econômica e demográfica. Essa história quantitativa e serial, de longa duração, apontava o uso de uma infinidade de dados para a construção de perfis históricos de longo prazo, inspirados pelo modelo temporal braudeliano.

Ao longo dos anos 70 e 80 vários pesquisadores desenvolveram obras que utilizaram principalmente os processadores de texto para revisão e reorganização da escrita. A partir dos anos 90, temos a popularização da digitalização de arquivos inteiros, visando preservá-los. Empresas de mídia impressa, universidades e instituições governamentais têm sido os principais digitalizadores de documentos. Atualmente a comunidade de historiadores, em alguns países, tem criado grupos de pesquisa e desenvolvido alguns softwares de pesquisa em documentos, a maioria com o código aberto (*open source*). Tais códigos proporcionam um trabalho coletivo de uso e melhorias por parte dos usuários do programa, visando agilizar a busca e análise de documentos já digitalizados (FERREIRA, 2004).

Em relação à história ensinada, a tecnologia tem aparecido em sala de aula não na mesma agilidade em que se desenvolve, e é necessário fazer algumas considerações sobre isso.

Para muitos autores, as TDIs são inevitáveis no ambiente escolar, tendo em vista sua penetração social. Da mesma forma que as mídias e tecnologias já existentes (TV, cinema, etc.), as TDIs tem geralmente aparecido como forma de ilustrar a aula, apenas. Muitos professores, em seu processo de formação inicial e continuada, ainda não têm obtido conhecimentos para poder trabalhar com essas novas formas de informação e comunicação. Além desse problema de formação docente, temos ainda problemas nos conteúdos dessas novas tecnologias. Muitos sites de História têm uma visão tradicional, que tanto criticamos nos livros didáticos, e mesmo apresentam problemas de fontes ou anacronismos. Da mesma forma que o livro não deve ser usado como o centro da aula, como aponta Fonseca (2013) e Bittencourt (2004), as novas tecnologias devem ser usadas de modo crítico pelo professor.

Muitos docentes indicam *sites* e não indicam uma metodologia de pesquisa para o aluno, repetindo o que ocorria antes, quando os alunos apenas copiavam o texto das enciclopédias e entregavam o resultado de suas pesquisas. Hoje, basta apenas dar um comando de Ctr + C e Ctr + V e colar numa janela de um editor de texto, imprimir e entregar ao docente. É necessário orientar o aluno, devido a enorme quantidade de informação que a internet proporciona acessar. O planejamento, por parte do docente, deve deixar claro o que



ele quer com a pesquisa requisitada, além de dar as formatações para que o aluno, através do editor de texto que usa, possa entregar o resultado final da disciplina de modo organizado. Temos que deixar as regras claras.

Disciplinas da área de informática têm surgido nos currículos de História, mas ainda são poucas. Na formação inicial é preciso introduzir o mundo dos computadores e internet para o futuro docente. Além disso, as redes de ensino devem proporcionar uma formação continuada que fuja dos lugares comuns do uso da tecnologia como salvação da educação. Ela deve ser utilizada, como qualquer outra linguagem, de modo crítico, para assim enriquecer as nossas aulas.

As possibilidades da internet, se adequadamente usada, são quase infinitas. Na área de História, podemos encontrar museus, arquivos e bibliotecas que disponibilizam parte de seus conteúdos online. Muitos "passeios virtuais" são possíveis, como ir ao Louvre ou a alguns museus de Nova York ou São Paulo. Certamente que essas idas virtuais não substituem a ida a um museu físico, mas para escolas localizadas em lugares distantes que não tem museus ou para que os alunos possam interagir com obras que eles observam apenas no livro didático, essa prática pode ser algo bastante produtivo.

Certamente que para o uso dessas tecnologias, como todas em se tratando da prática de ensino, é necessário o conhecimento prévio do professor e o planejamento, para que tudo possa ter o mínimo de controle. O professor deve estar presente e ajudar o seu aluno a construir conhecimento nessa nova plataforma, caso ele não seja um usuário experiente, ou, sendo o aluno já iniciado na linguagem dos computadores, as etapas de uma pesquisa ou de um trabalho escolar devem ser claras.

Como apontamos anteriormente, essas mídias e tecnologias são importantes e devem ser usadas para empoderar o aluno, para despertar seu espírito crítico. Isso pode ser exercido através da familiaridade pelo uso. Existem outras formas de uso delas, que apenas a simples consulta. Selva Fonseca aponta que

É cada vez mais recorrente, na prática de ensino de História, a criação de blogs coletivos; fóruns relacionados a temáticas da História; bate-papo online sobre temas abordados em aula; criação e publicação de vídeos na internet sobre os assuntos estudados; produção de slides em *Power Point* [...] videoconferências, montagem de bancos de dados com documentos, imagens, textos e outros (2013, p. 370-371).

O incentivo do professor para que os alunos criem *blogs*, participem de fóruns ou bate-papos, pode ser um elemento importante no empoderamento e uso racional dessas novas ferramentas.



Isso propiciaria ao aluno o crescimento de sua habilidade e experiência na rede, algo essencial para os usuários, e daria a ele um conhecimento que ele poderia usar em seu cotidiano. Muitos docentes têm criado *blogs* e chamado seus alunos a participar de debates e elaboração de atividades em ambiente virtual, apontando caminhos criativos para o ensino da disciplina através das novas plataformas.

Outra forma interessante de desenvolvimento de habilidades históricas podem ser os jogos virtuais, outrora execrados por professores e pais; aos poucos essa visão tem mudado, em algumas áreas. Recentemente muitas pesquisas tem se debruçado sobre aqueles que utilizam temáticas históricas, como *God of War* e *Medalha de Honra*, que acabam por ser veículos do saber histórico, mesmo não tendo intenções didáticas. Há muitos jogos, como *Age of Empires*, conhecidos como *jogos de estratégia*, onde os jogadores manipulam recursos e, através de suas escolhas em missões dadas, modificam os rumos da História, no jogo. Essas arenas virtuais, geralmente, utilizam como pano de fundo civilizações e suas características históricas, certamente não livre de estereótipos. O professor pode propor ao aluno o uso desses jogos, aliado a outras fontes e, com isso construir competências, utilizando linguagens conhecidas pelos estudantes, desenvolvendo a capacidade narrativa, a autonomia e o conhecimento da História.

Como apontamos, a academia e a escola não detém o monopólio da construção de visões sobre a História, nossos alunos já chegam nas salas com análises e com uma consciência histórica já existente, baseadas no que a mídia e as novas tecnologias proporcionam a ele; cabe a escola saber se adaptar a esses tempos, trazendo para dentro de si esses elementos e propondo ao aluno o seu uso crítico. Fazendo acontecer o que Vygostky e Freire apontam, quando dizem que, cada um a seu modo, do diálogo entre os conhecimentos espontâneos e dos conhecimentos científicos, o aluno construiria sua própria visão de mundo, unindo o conhecimento do seu dia a dia com o que a escola pode oferecer.

### **Usos do *Google Street View* na sala de aula em História**

O *Google*, site de buscas da internet, tem crescido em várias outras áreas na rede. *Google Street View* é um recurso do *Google Maps* e do *Google Earth* que possibilita vistas panorâmicas de 360° na horizontal e 290° na vertical e dá a possibilidade para que os usuários acessem partes de algumas regiões do mundo ao nível do chão /solo. Uma grande parte das principais cidades ao redor do planeta está mapeada e disponível para navegação no recurso.

Essa ferramenta do *Google* é muito usada por pessoas para conhecer áreas onde pretendem adquirir imóveis, se hospedar durante viagens ou simplesmente por mero entretenimento. Além dessas funções, muitos monumentos e museus do mundo também estão disponíveis para passeios virtuais, através de outro braço da *Google*, conectado ao *Street View*, mas que pode ser acessado de modo independente, o *Google Art Project*, que possibilita acesso a acervos de museus de várias partes do mundo, dando ao usuário a possibilidade de analisar bem de perto obras importantes da arte mundial, seja pelo passeio virtual no museu ou acessando suas obras na plataforma e analisando-a mais de perto com as ferramentas de *zoom*. Certamente novas formas de interação com a arte, não tendo a aura da proximidade física, mas alargando o acesso a acervos que certamente grande parte do público não poderia se aproximar, devido a distância geográfica, são os paradoxos dessas novas tecnologias.

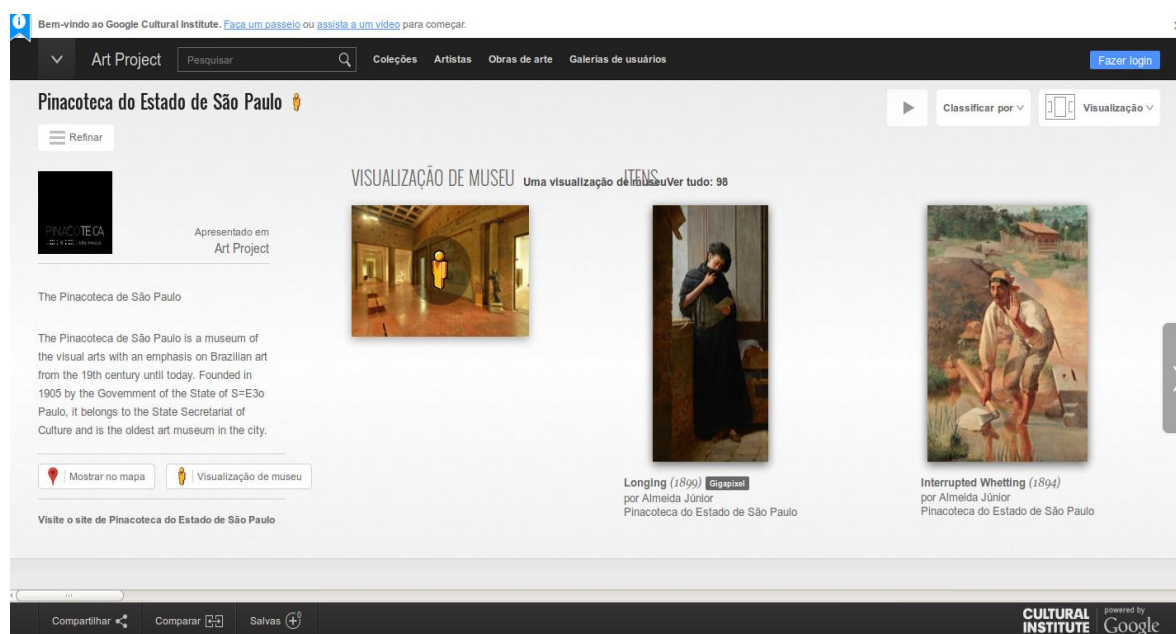


Imagem 1: Tela de navegação do *Google Art View*.

Essas ferramentas, que usamos como exemplos, ainda são pouco exploradas pelos professores. Numa rápida busca usando o próprio buscador do *Google*, pudemos constatar que não há uma produção acadêmica acerca do uso do *Street View* e de seus anexos, na Educação ou em áreas correlatas, confirmando assim, o seu pouco uso em sala de aula. Certamente que, nem todos os docentes estão familiarizados com as ferramentas e linguagens virtuais. Além disso, mesmo quando há conexão nas escolas, muitas vezes é bastante deficiente, desconectando-se na maioria das vezes ou não dando suporte a sites com muitos recursos, caso do *Street View*, que necessita de uma conexão rápida e estável para poder ser usado com



todas as suas potencialidades.

A partir de experiências pessoais, com o uso em nossas aulas, desejamos sugerir ao leitor algumas formas de usar a ferramenta em sala, para proporcionar novas experiências, não apenas para a História, mas com usos interdisciplinares.

Como foi dito anteriormente, o *Street View*, proporciona passeios virtuais. Nas nossas aulas de História, principalmente quando abordamos as civilizações da Antiguidade, seja europeia, americana ou asiática, temos fotos e mais fotos, nos livros didáticos, mostrando vários sítios arqueológicos e vestígios materiais dessas civilizações. Com a ferramenta, podemos nos transportar para algumas das cidades onde essas ruínas se encontram ou visitar museus que tem grande acervo de objetos arqueológicos e históricos.

Uma das cidades mais bem captadas pelas lentes dos carros da *Google* é Roma. É possível, além de passear pelas ruas da capital italiana, “entrar” nas ruínas do Coliseu romano e passear entre elas. Isso dá ao aluno uma maior interatividade e autonomia; caso a escola tenha computadores ou *tablets* disponíveis e uma conexão razoável, seria interessante sugerir aos alunos o passeio virtual nessas ruínas. Ao invés de ver fotos nos livros, slides ou sonolentos documentários, ele pode “andar” entre as ruínas, fazendo seu próprio caminho. Caso a escola tenha apenas um computador e um *datashow*, sugerimos ao docente que se torne uma espécie de guia dos alunos.

Certamente que ambas as formas de exploração das ferramentas e do passeio virtual, devem contar com o planejamento prévio do professor. Que pode indicar alguns dos pontos que o aluno pode visitar e deixando-o livre para fazer seu caminho, sempre observando os pontos previamente acordados. O docente deve, antes das aulas, em casa ou na escola, fazer o seu próprio passeio para observar as construções que ele quer que o aluno observe e assim poder guiá-lo, caso ele não consiga utilizar os recursos do *site*. Se o professor conhece poucos pontos da cidade que pretende mostrar ao aluno, a sugestão é que utilize os buscadores e veja quais seriam os locais mais visitados, os que despertam interesse turístico e museológico. Coliseu romano, Fórum, vias romanas remanescentes, o Arco de Tito e o de Constantino, do período antigo, ou as Igrejas e o Vaticano, que remontam à Idade Média, são alguns dos pontos sugeridos caso o roteiro escolhido seja a capital da Itália. Com isso, o aluno poderá perceber a existência de várias cidades dentro uma só, de temporalidades diferentes; ao lado das ruínas, ele verá a face da Roma moderna, com seus prédios de aço e vidro.





Imagem 2: Vista aérea do Coliseu Romano e cercanias no *Google Street View*.

Percebemos na imagem acima uma vista aérea do Coliseu Romano. Em relação aos controles, na parte esquerda temos quatro setas de navegação, que com o *mouse* ou com o toque na tela de um *tablet* podem ser clicados. Abaixo da seta temos o *zoom*, que faz a tela se aproximar ou distanciar. O ícone amarelo, semelhante a um ser humano, é o que proporciona o passeio virtual: clicando-o, arrastando-o e jogando-o no mapa, em cima de qualquer rua ou monumento, que tem sua disponibilidade apontada por traços roxos na tela. A partir disso, pode-se ter a vista do chão em 360° graus, usando o *mouse* ou o teclado, para se locomover pelas ruas. Saliento que, como nem todas as cidades estão no *Street View*, esse tipo de ferramenta pode estar desativada. Além disso, em algumas áreas históricas não há disponibilidade do serviço, por dificuldade de acesso devido a condições geográficas ou por proibições governamentais, como é o caso de Atenas.



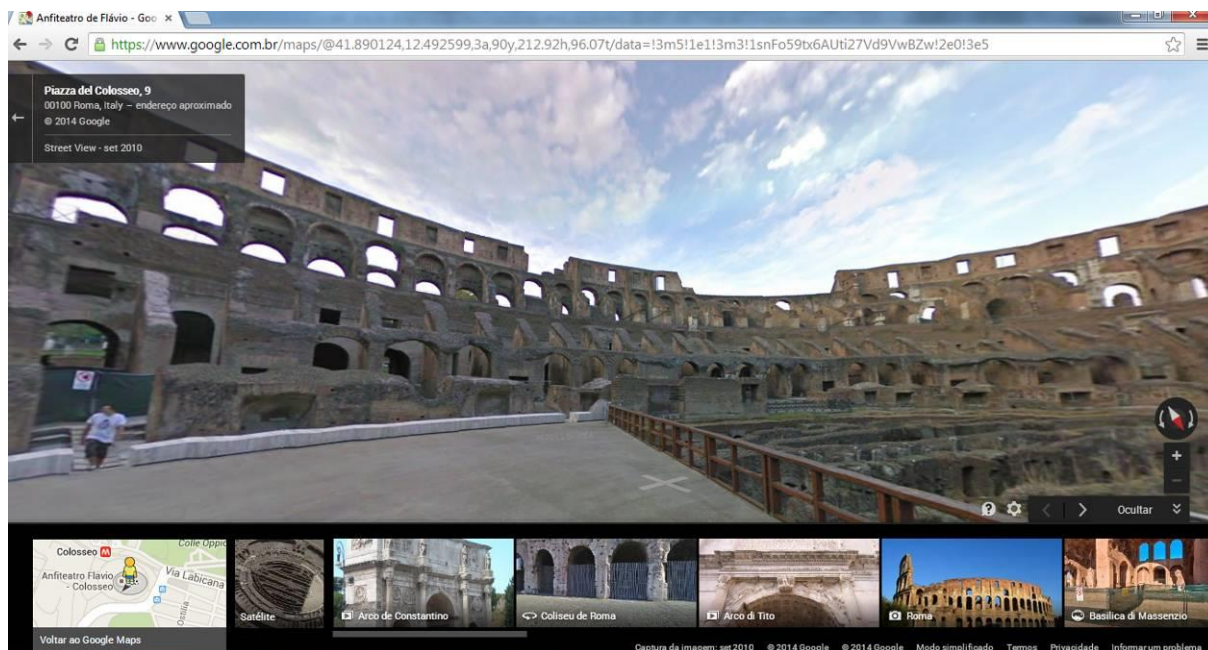


Imagem 3: Vista interna do Coliseu Romano no *Google Street View*.

Na imagem acima, vemos a parte interna do Coliseu. As ferramentas de navegação são basicamente as mesmas, na parte direita inferior pode-se ver a localização e o ponto de vista, a partir do ícone amarelo em formato humano.

O uso dessa ferramenta pode proporcionar ao aluno, como já dito, a percepção da existência de várias temporalidades, vendo a diferença entre as construções da cidade, proporcionando comparações. Além disso, essas atividades de passeios virtuais por cidades e museus possibilitam também uma parceria interdisciplinar entre o professor de História e o de Artes, podendo levar para a sala de aula uma discussão sobre patrimônio histórico e escolas artísticas, com as obras. No próprio *Google Art* há uma ferramenta de zoom e comparação entre dois quadros. Com essa atividade, uma das intenções é enriquecer o arcabouço cultural dos alunos, onde a avaliação pode ser processual, apontando o desenvolvimento do aluno no uso das ferramentas virtuais e, ao fim, pode proporcionar a construção de um texto onde o olhar dos discentes pode aparecer, na apreciação dos objetos vistos no passeio virtual.

### Considerações finais

Em um mundo onde mídias e tecnologias abundam a escola não pode se isolar. Ela deve ser espaço de debates e construção de uma visão de mundo crítica, a partir do universo que cerca o aluno, a partir das problemáticas e linguagens da sociedade da qual faz parte. A escola deve conectar-se com o mundo, transformando informação em conhecimento e



compartilhando com as pessoas. As aulas de História podem usar as máquinas para tratar do que é humano, ir no âmago do passado, usando os *gadgets* como máquinas do tempo, não apenas como uma viagem lúdica, mas também como um viagem do conhecimento.

### Referências bibliográficas

- AUGÉ, Marc. *Não-lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade*. Campinas: Papirus, 1994.
- BITTENCOURT, Circe. *O ensino de história: fundamentos e métodos*. São Paulo: Cortez, 2004.
- CABRINI, Conceição; et al. *O ensino de História: revisão urgente*. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- FERREIRA, Carlos Augusto Lima. *Ensino de história: reflexões e novas perspectivas*. Salvador: Quarteto, 2004.
- FONSECA, Selva. *Didática e prática de ensino de história: experiências, reflexões e aprendizados*. Campinas: Papirus, 2013.
- KENSKI, Vani Moreira. *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. Campinas: Papirus, 2007.
- LE GOFF, Jacques; NORA, Pierre. *História: novos objetos*. São Paulo: Editora Francisco Alves, 1976.